



ONLINE IM ÜBERFLUSS

LEITUNG KAPPEN! Die Liste bereits erschienener oder geplanter Online-Rollenspiele könnte man beliebig fortsetzen: **Horizons**, **Shadowbane**, **Ryzom**, **Dragon Empires**. Kein Wunder, das Genre ist

für Publisher lukrativ. Neben dem einmaligen Verkaufserlös kassieren sie monatliche Gebühren. Dabei muss das Programm nicht mal komplett sein, wenn es rauskommt. Elemente wie Spielerhäuser lassen sich bequem per Patch nachschieben. Selbst die Qualitätsfanatiker bei Blizzard kündigen für **World of WarCraft** bereits jetzt spätere Updates an. Ich prophezeie: Von der Masse der Titel werden sich maximal drei auf Dauer etablieren. Denn selbst überzeugte Online-Rollenspieler lassen sich nicht verkohlen und investieren Geld und Freizeit lieber in ein fertiges Programm als in eine Beta-Baustelle.

DIE ERDE GEHT UNTER. Kommt's oder kommt's nicht? Über ein Jahr nach der US-Version ist immer noch nicht klar, ob und wann die Internet-Weltraumsaga **Earth & Beyond** in Deutschland materialisiert. Deshalb nehmen wir das Programm ab sofort aus unserer Hitliste. Wenn es eine deutsche Version gibt, kann **Earth & Beyond** selbstverständlich wieder in den Rollenspiel-Charts landen – gute Lokalisation vorausgesetzt!

INHALT

TITELSTORY: SACRED

Mega-Test	62
Diablo 2 vs. Sacred	68
Verrat auf Burg Krähenfels	70

TESTS

Horizons	102
Midnight Nowhere	103
Moorhuhn Adventure	103

GAMESTAR-ROLLENSPIEL-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Knights of the Old Republic dt.	Rollenspiel	02/04	93%
2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	01/01	91%
3	Diablo 2	Action-Rollenspiel	08/00	90%
4	Morrowind	Rollenspiel	07/02	89%
5	Gothic 2 + Addon	Rollenspiel	10/03	88%
6	Neverwinter Nights + Addons	Rollenspiel	02/04	88%
7	Dark Age of Camelot + Addons	Online-Rollenspiel	05/02	87%
8	Sacred	Action-Rollenspiel	NEU	87%
9	Monkey Island 4	Adventure	01/01	86%
10	Dark Project 2	Action-Adventure	05/00	86%
11	Final Fantasy 8	Rollenspiel	03/00	85%
12	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	01/04	84%
13	Everquest Europa	Online-Rollenspiel	02/03	84%
14	Runaway	Adventure	01/03	84%
15	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	06/02	84%
16	Vampire	Rollenspiel	09/00	84%
17	Arx Fatalis	Rollenspiel	08/02	84%
18	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	02/03	83%
19	Nox	Rollenspiel	03/00	83%
20	Tomb Raider 4	Action-Adventure	01/00	83%
21	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
22	Planescape Torment	Rollenspiel	03/00	82%
23	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
24	Harry Potter 2	Action-Adventure	01/02	82%
25	Tony Tough	Adventure	01/04	81%

Zu den Rollenspielen gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, sowie Online- klassische Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Rollenspiel, das keine Rolle spielt

HORIZONS

Im Online-Abenteuer erforschen Sie sterile Welten und ärgern sich über die unmotivierende Charakter-Entwicklung.



Auch Drachen fangen klein an, verbrennen Würmer und langweilen sich.

Der erfahrene Rollenspieler hat zahllose von ihnen dahingemetzelt: Drachen. Im Online-Abenteuer **Horizons** geht es erstmals nicht darum, die Fabelwesen zu töten – im Gegenteil: Sie dürfen einen der Schuppenhäuter groß pöppeln. Doch das entpuppt sich bereits nach wenigen Stunden nicht als das erwartete Feuerwerk, sondern als Rohrkrepierei.

Drachen hauen Würmer

Wer einen Drachen als Charakter in **Horizons** wählt, erntet Langeweile. Während die restlichen acht Rassen wie Menschen, Gnome oder Elfen jede der vier Abenteuer-Klassen ausüben

und jederzeit zu einer anderen wechseln dürfen, ist er auf den Nahkampf beschränkt. Eine Laufbahn als Magier, Kleriker oder Kundschafter bleibt ihm verwehrt. Im Laufe der Zeit soll die Kreatur zwar wachsen und sogar fliegen können. Doch sind selbst Feuerspucker mit Level 36 noch so klein wie zu Beginn und tapsen über den Boden.

Der Start von **Horizons** ist für jede Klasse recht zäh. Sie werden bis Stufe 8 fast ausschließlich Würmer der immer gleichen Bauart kloppen, die sich nur durch ihre Hitpoints unterscheiden. Später machen so genannte »Stances« (Angriffs-Einstellungen) den Kampf etwas inter-

essanter. Die werden in den Farben Rot, Grün und Blau unter Ihnen und dem Kontrahenten dargestellt und funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Ist ein Monster beispielsweise grün gekennzeichnet, haben Sie einen Vorteil in Angriff und Verteidigung, wenn Sie Ihre Stance auf rot stellen. Frustrierend: Die Gegner lassen so gut wie nie einen tollen Gegenstand fallen – abgesehen von Geld. Nur gelegentlich gibt es magische Steine, mit denen Sie Ihre Ausrüstung aufwerten können.

Handel und Häuser

Das Handelssystem ist vergleichbar mit dem in **Star Wars Galaxies**: Waffen und Klamotten kaufen Sie entweder direkt bei den Spielercharakteren oder bei NPC-Zwischenhändlern. Schön: Sie können Land erstehen, um dort Häuser oder gar ganze Siedlungen



In den Dorfkzentren treffen sich die wenigen Spieler.

zu bauen – das bieten die meisten anderen Online-Rollenspiele erst nach diversen Updates.

Grafisch bleibt **Horizons** weit hinter **Star Wars Galaxies** zurück. Trotz der mäßigen Optik setzt das Spiel schnelle Hardware voraus und ist zudem nur mit einer DSL-Anbindung flüssig spielbar. Nach den ersten kostenlosen 30 Tagen wird eine monatliche Gebühr von knapp 13 Euro fällig.

PET

PETRA SCHMITZ

Horizons macht kaum etwas besser als bereits existierende Online-Rollenspiele, dafür aber umso mehr schlechter. Gerade der Beginn gestaltet sich durch wenig Abwechslung unglaublich zäh. Die Idee mit den Stances ist ganz nett, bringt aber auch nicht den nötigen Kick im Kampf.

Das Handelssystem möchte die Spieler-Community schneller zusammenwachsen lassen. Doch die drei europäischen Server sind zu leer, um überhaupt von einer Community reden zu können. Wenn Sie erstmalig ein Online-Rollenspiel ausprobieren möchten, sollten Sie zu Dark Age of Camelot oder Star Wars Galaxies greifen.

»Braucht niemand«



HORIZONS ONLINE - ROLLENSPIEL

PUBLISHER: Atari, (0190) 771 882
 SPRACHE: Englisch, dt. Anleitung
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 3.12.2003
 CA. PREIS: 40,- + 13,-/Monat
 USK: ab 12 Jahre

Internet (2.000 Spieler) ☐ Netzwerk ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: —

3D-GRAFIKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz	CPU mit 2,0 GHz
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	GeForce 2/4 MX	Radeon 9700 Pro	GF FX 5800/5900
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900	ISDN	DSL	DSL

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: — MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

EINSTEIGER: 1 2 3 4 FORTGESCHRITTENER: 5 6 7 8 9 10 PROFI: 10

ALTERNATIVEN: DAoC: Trials of Atlantis (87%, GS 01/04) Drei mythische Reiche im Streit. Klasse!
 Final Fantasy 11 (84%, 01/04) Das Flair der berühmten Spiele-Serie online.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- intuitive Bedienung
- gutes Handelssystem
- Stein-Schere-Papier-Kämpfe
- leere und sterile Welt
- kaum Motivation
- hakelige Animationen
- langweilige Quests
- zaher Anfang

GRAFIK: ☐ Gut ☐ Befriedigend ☐ Sehr gut ☐ Ausgezeichnet

SOUND: ☐ Gut ☐ Befriedigend ☐ Sehr gut ☐ Ausgezeichnet

BEDIENUNG: ☐ Gut ☐ Befriedigend ☐ Sehr gut ☐ Ausgezeichnet

MULTIPLAYER: ☐ Gut ☐ Befriedigend ☐ Sehr gut ☐ Ausgezeichnet

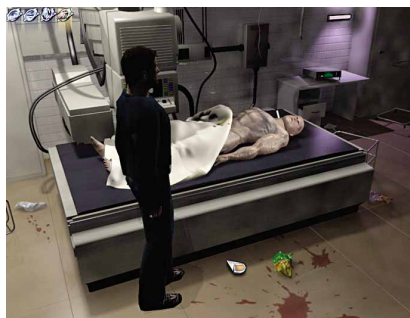
PREISLEISTUNG: ☐ Gut ☐ Befriedigend ☐ Sehr gut ☐ Ausgezeichnet

FAZIT: TROTZ DRACHEN MUDES ONLINE-ROLLENSPIEL.

64

MIDNIGHT NOWHERE

Nur bedingt gruselig.



Auf dem OP-Tisch liegt eine von vielen Leichen.

Mit Gedächtnisschwund befreit sich der namenlose Held zu Beginn des Adventures **Midnight Nowhere** aus einem Leichensack. Dabei erkennt er zwei Dinge: Erstens befindet er sich in der Pathologie eines Krankenhauses und zweitens hat irgendjemand das Hospital mit den verstümmelten Körpern von Patienten und Angestellten übersät.

Statt des surrealen Horrors der **Silent Hill**-Reihe setzt **Midnight Nowhere** eher auf die Holzhammer-Methode. So müssen Sie einer Leiche etwa mit einer Axt den Daumen abhacken und damit einen Fingerabdruck-Scanner überlisten. Die Rätsel sind grundsolute und weitestgehend frei von Logikfehlern, bieten aber wenig Neues. Großes Manko: Wichtige Objekte sind mitunter nur nach millimetergenauem Absuchen lebloser 3D-Schauplätze zu finden. **GV**

MIDNIGHT NOWHERE

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Data Becker, (0211) 933 16 66
CA. PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
500 MHz, 128 MB,
3D-Karte

64

MOORHUHN ADV.

Da lachen ja die Hühner.



Das Moorhuhn schickt uns in die Wüste.

Haben Sie den typischen **Moorhuhn**-Humor? Nur dann verstehen Sie, warum Sie im Drecksack den Dreck am Stecken finden oder einem Händler Fettaguen und Kanonenfutter abkaufen sollen. Selten so gelacht. Mordsmäßig viel Spaß (Achtung, Ironie!) machen auch die anderen Passagen von **Moorhuhn Adventure**. Per Point & Click fummeln Sie eine zerfallene

Landkarte zusammen, weichen im Flugzeug Gewitterwolken aus und sammeln jede Menge Gegenstände. Die kombinieren Sie (etwa Raspel mit Süßholzbaum) und wundern sich über die abstruse Bedienung. Oder hätten Sie gewusst, dass Sie ein Buch weder mit Augen- noch mit Hand-Symbol anklicken dürfen, um es zu lesen? Stattdessen müssen Sie den normalen Mauszeiger benutzen.

Die Grafik ist altbacken und der Sound spartanisch. **FS**

MOORHUHN ADVENTURE XXL

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Ak Tronic, www.aktronic.de
CA. PREIS: 15 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM:
700 MHz, 256 MB

33



CD/DVD:
Video-Special
Kuriositäten
Kabinett